



Universidad
Zaragoza

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EL CONCEPTO DE MUERTE EN MESOAMÉRICA

Autora:

Alba Esteban Cercos

Director:

José Luis Pano Gracia

Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Zaragoza.

Grado en Historia del Arte.

2015

ÍNDICE

I.	RESUMEN.....	4
II.	INTRODUCCIÓN.....	5
III.	DESARROLLO ANALÍTICO.....	6
	1. La importancia de la religión en Mesoamérica.....	6
	1.1. El universo de los mitos y su plasmación en el arte.....	6
	1.2. Los mitos de creación y el panteón de dioses.....	7
	1.3. La dualidad mexicana y la idea de renovación.....	8
	1.4. El nacimiento de los hombres y el uso ritual de su cuerpo.....	9
	2. La muerte del hombre y la vida en el más allá.....	11
	2.1. Introducción.....	11
	2.2. La Casa del Sol.....	11
	2.3. El Tlalocan.....	12
	2.4. El Mictlan o Xibalbá.....	12
	3. Los sacrificios.....	15
	3.1. El ritual por la muerte de sacrificio.....	15
	3.2. La piedra de sacrificios y el chacmool.....	18
	3.3. El juego de pelota.....	18
	3.4. El tzompantli.....	20
	4. Tumbas y ajuares.....	21
	4.1. Sobre los enterramientos y las ofrendas.....	21
	4.2. Los ajuares funerarios.....	23
	4.2.1. Figurillas.....	23
	4.2.2. Máscaras.....	23

4.2.3. Urnas cerámicas.....	24
4.2.4. Las piedras verdes.....	24
IV. CONCLUSIONES.....	25
V. RELACIÓN DE FUENTES, BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS UTILIZADOS.....	26
VI. ANEXO.....	30

I. RESUMEN

En este trabajo académico se ofrece una visión de síntesis acerca del concepto de la muerte dentro de las distintas sociedades mesoamericanas, desde las primeras culturas prehistóricas hasta la llegada de los colonizadores españoles. Esta idea es común a todos estos pueblos y se abarca desde un punto antropológico y cultural, puesto que es necesaria su comprensión para luego interpretar los diferentes productos artísticos. El arte que se da en tumbas o como parte de los rituales es el resultado de toda una concepción mitológica basada en una religión de gran transcendencia entre todas estas culturas, pues supone el eje regulador de la sociedad.

II. INTRODUCCIÓN

Desde la visión de supremacía cultural occidental se ha tendido a minusvalorar otras sociedades diferentes. El concepto-baúl de “primitivo” ha englobado, desde el siglo XIX, todo aquello que era diferente y, por lo tanto, poco respetado. En el mundo prehispánico, fue el conquistador español quien encontró un lenguaje diferente en el Nuevo Mundo que fascinó y horrorizó a partes iguales, legitimando así la ocupación. Sin embargo, los estudios multidisciplinarios recientes han tratado de aprehender el sentido original de estas culturas, pues su comprensión intelectual supone uno de los signos de modernidad y el conocimiento de un tema vital, como es el de la muerte, constituye una mejor comprensión del arte en su forma global.

Para interpretar esta cuestión ha sido necesario recurrir a fuentes de tipo global, descriptivo y formal acerca del arte precolombino, cuyo fin es el divulgativo, apto para cualquier lector, con autores como José Alcina, Andrés Ciudad o Paul Westheim. Si bien es cierto que la mayoría responden a una visión simple y general que se repite de autor en autor, cabe destacar a Westheim como referente para la mayoría de los aportes posteriores.

Una vez establecida una idea general, fue preciso la consulta de fuentes relativas al tema en cuestión, la mayoría de carácter antropológico o sociológico, pues los componentes artísticos quedan aquí en un segundo plano. Eduardo Matos, Leonardo López o Alberto Ruz son los autores más ilustrativos, cuyas obras se encuentran tanto en volúmenes específicos como en artículos de revista. Sus obras incorporan datos arqueológicos contrastados con crónicas coloniales donde, finalmente, desarrollan una serie de conclusiones relevantes entre el mundo científico.

La labor de este trabajo ha sido la reunión de todas estas fuentes para hacer un ejercicio de relación con el campo que compete, el de la Historia del Arte. Para ello ha sido fundamental el catálogo ROBLE de la biblioteca de la Universidad de Zaragoza, la editorial Fondo de Cultura Económica (difusor de obras de cultura iberoamericana) o páginas como *www.mesoweb.com*, con fragmentos de obras relativas a autores de reputación garantizada dentro del estudio de las sociedades precolombinas.

III. DESARROLLO ANALÍTICO

1. LA IMPORTANCIA DE LA RELIGIÓN EN MESOAMÉRICA

1.1. El universo de los mitos y su plasmación en el arte

El hombre, desde su existencia, se ha preocupado por dar una serie de respuestas a los fenómenos que sucedían a su alrededor. De este modo surgen los mitos, donde elementos irreales interactúan con el estado existente y se relacionan concepciones religiosas, filosóficas e ideológicas que regulan la vida social. Además de los fenómenos naturales, lo que se trata de asimilar es el control económico y político del pueblo. “La religión se encuentra condicionada por la base económica y así vemos como en el paleolítico el hombre pinta escenas de cacería y todos sus rituales están encaminados a tratar de conseguir una buena caza. Al descubrir la agricultura, vemos como surgen los dioses de la tierra y el agua, por lo que estos dos elementos cobran una importancia básica”¹.

El grupo que ejerce por primera vez un mayor desarrollo dentro de Mesoamérica (*Fig. 1*) es el de los olmecas. El término de Mesoamérica alude al actual México y países colindantes y en él se engloban a diversos grupos étnicos prehispánicos. Es aquí donde se crea un importante pensamiento filosófico-religioso basado en la fertilidad. Destaca el culto a Ocelocóatl², Jaguar serpiente, símbolo de la tierra y el agua encarnado en el animal del jaguar. Este dios se transformará con el tiempo en Tláloc, deidad del agua y uno de los principales númenes junto a Huitzilopochtli (dios de la guerra) dentro de la cosmogonía mexicana.

Para la interpretación de todo este mundo mítico se creó un lenguaje plástico único basado en símbolos, es decir, se trata de un realismo mítico donde se hace una representación del concepto. Por ejemplo, Quetzalcóatl se representaba como una serpiente emplumada, encarnación de la fuerza terrestre y del Sol.

Son obras donde se plasman seres intemporales mediante elementos formales como la simetría, el ritmo o la monumentalidad. Es de gran importancia el surgimiento de la

¹ MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, *Muerte a filo de obsidiana. Los nahuas frente a la muerte*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1986, p.48.

² ARMILLAS, PEDRO, “Volumen y forma en la plástica aborigen”, en WESTHEIM, PAUL, *Arte prehispánico*, col. “Cuarenta Siglos de Plástica Mexicana”, México D.F., Editorial Herrero, S.A., 1969 p.199.

plástica monumental durante el Preclásico Superior en las regiones olmecas, puesto que es en este momento cuando empieza a desarrollarse un sistema teogónico complejo. Los medios plásticos anteriores de pequeño formato ya no se prestan a los nuevos postulados, ya que lo sobrehumano pide dimensiones mayores a las reales. Es decir, hubo un cambio desde una figuración relacionada con lo natural hacia otra que asimila lo sobrenatural. Sin embargo, la preminencia de la figuración antropomorfa ha sido total, de tal forma que “los individuos aparecen imbuidos, en diverso grado, de conceptos sagrados”³. Los olmecas y los mayas son ejemplo de una relación más estrecha con el naturalismo; mientras que mexicas, huastecas o toltecas se decantan por un hieratismo y una despersonalización más cerca de lo sagrado.

Cabe destacar la idea de que a través de estos objetos en la actualidad se pueden discernir los presupuestos filosófico-religiosos, valores, costumbres o la imagen que tuvo el ser humano de sí mismo, su relación con la comunidad y con el cosmos. El arte cobra gran importancia como vía de transmisión de la perspectiva antropológica y social, además de servir de puente entre las raíces y el México actual⁴.

1.2. Los mitos de creación y el panteón de dioses

Los mitos mesoamericanos se caracterizan por una creación del cosmos entendida como un proceso de transformación con una serie de etapas que se van sucediendo en el tiempo, donde la nueva fase supera en desarrollo a la anterior. Así, el relato azteca de La leyenda de los Soles muestra el origen del cosmos y de los hombres basándose en la creación de un nuevo Sol a través de la destrucción del anterior, donde los dioses Tezcatlipoca y Quetzalcóatl juegan un papel primordial en esta sucesión.

Una vez formados los elementos esenciales para la vida, se da el surgimiento del Quinto Sol, aquel que todavía nos sigue iluminando. Será en la ciudad sagrada de Teotihuacán donde se reúnan todos los dioses para elegir quién alumbraría el nuevo mundo, siendo Nanahuatzin quien finalmente se lanzó a la pira sagrada y se transformó en el Sol. El astro condicionó su movimiento por el firmamento a cambio de la sangre y los corazones de todos los dioses, por ello se realizó una ceremonia sacrificial colectiva. El Sol inició entonces su movimiento, generando la vida de esta era.

³ DE LA FUENTE, BEATRIZ, “El cuerpo humano: gozo y transformación” en VV.AA. *Cuerpo y cosmos. Arte escultórico del México precolombino*, Barcelona, Sala de Exposiciones de la Fundación Caixa Catalunya, del 15 de Junio al 10 de Octubre de 2004. Lunwerg Editores, 2004, p. 42.

⁴ DE LA FUENTE, BEATRIZ, 2004, Op. Cit. p. 38.

Otro mito refleja la separación del cielo y la tierra. Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, transformados en serpientes, despedazaron a la diosa terrestre Tlaltéotl. Con la mitad de su cuerpo formaron la tierra y con la otra mitad el cielo. De nuevo, la diosa no daba frutos, pues su deseo era comer corazones y beber sangre humana para saciar su sed. Una vez cumplido el deseo, de su cuerpo brotaron todos los frutos de la tierra (árboles, fuentes, cuevas, ríos o flores).

Según otro relato, Tezcatlipoca y Ehécatl –dioses del viento. Usualmente es una de las manifestaciones que toma Quetzalcóatl- tuvieron crear la tierra tras un diluvio (*Fig. 2*). Ambos se introdujeron en el cuerpo de Tlaltéotl y, reunidos en el corazón de la diosa, centro de la tierra, volvieron a levantar el cielo⁵.

Cabe recalcar que esta rica mitología es fruto de todo un bagaje cultural anterior. Normalmente se suele hacer referencia a los mitos mexicanos por la gran variedad de testimonios que han llegado hasta la actualidad. Sin embargo, la historia de la creación en la versión olmeca ha quedado en el olvido, ya que el conocimiento de esta civilización se extrae de fragmentos y piezas que ayudan, pero no confirman, a conocer el mundo cosmogónico.

Por último, destacar brevemente la rica mitología maya, otro de los pueblos mesoamericanos más sobresalientes. Las principales fuentes mitológicas de estudio se encuentran en el *Popol Vuh* o los libros de *Chilam Balam*.

1.3. La dualidad mexicana y la idea de renovación

La reflexión que se extrae de esta forma de pensamiento es la presencia de un concepto dualista como principio de creación y existencia básica. Es decir, hay una serie de principios opuestos entre sí que interactúan activamente generando un dualismo donde cada parte complementa a la otra. Esta relación es visible, por ejemplo, en la tensión creación-destrucción que establecen Tezcatlipoca y Quetzalcóatl.

También el tema del sacrificio queda implícito, pues el sacrificio y la destrucción de un ser primordial supone a su vez la resurrección y el símbolo de vida que no cesa de renovarse. Tlaltéotl es un ser del caos y gracias a su desmembramiento puede surgir el

⁵ TAUBE, KARL, “Religión azteca: Creación, sacrificio y renovación”, en SOLIS, FELIPE (comisario), *El Imperio azteca*, Nueva York, Salomon R. Guggenheim Museum, 2004. Ed. en español, Bilbao, Museo Guggenheim, 2005, p. 170.

orden del cosmos. Para que este numen genere frutos que fundamenten la supervivencia es necesario, a su vez, que se pague de nuevo el precio de la muerte.

Los conceptos antagónicos más esenciales serían los de vida y muerte, pues suponen el motor de desarrollo de estas culturas. La idea que generamos sobre estos pueblos siglos después es la de un gran culto a la muerte, pero en realidad se debe entender como una veneración por la vida, pues sin la muerte no podría existir una regeneración.

1.4. El nacimiento de los hombres y el uso ritual de su cuerpo

Una vez establecido el mundo durante el Quinto Sol, será Quetzalcóatl quien tome el relevo para crear a la humanidad. Este dios viajará hasta el fondo del Mictlan, el inframundo, para solicitar los huesos de generaciones ancestrales al Señor del Inframundo: Mictlantecuhtli. Una vez que Quetzalcóatl asciende a la superficie, Mictlantecuhtli se arrepiente del hecho, por lo que ordena a los animales de las oscuras regiones que excaven oquedades en el suelo para tender una trampa al dios, quien cae en uno de estos agujeros esparciendo todos los huesos, que serán roídos a su vez por codornices. Una vez que Quetzalcóatl recobra el sentido en el Inframundo, la deidad decide realizar allí mismo el acto generacional, por lo que solicita ayuda a la diosa de la tierra Cihuacóatl, quien muele los fragmentos óseos. A continuación, Quetzalcóatl se autosacrifica mediante el sangrado de su pene. Gracias a este acto, el resto del panteón de dioses se sacrificará también para donar su sangre. Con todo ello generan una pasta con la que se crea al hombre. Debido a la trampa de Mictlantecuhtli, la nueva humanidad no fue perfecta, pues los huesos quebrados y roídos formaron hombres mortales y enfermizos⁶.

De nuevo se da la dualidad vida-muerte, puesto que la muerte y resurrección del héroe supone la derrota de la oscuridad. Todo ello hace que los hombres estén en deuda con sus creadores, pues gracias al autosacrificio de los dioses es posible la vida de los humanos. Se establece así una relación de compromiso perpetuo. Este planteamiento será la base de la religión náhuatl, relacionándose estrechamente con el surgimiento de la idea de la muerte ritual⁷.

⁶ SOLIS, FELIPE, "El hombre mesoamericano y el cosmos", en SOLIS, FELIPE (comisario), *El Imperio azteca*, Nueva York, Salomon R. Guggenheim Museum, 2004. Ed. en español, Bilbao, Museo Guggenheim, 2005, p. 87.

⁷ MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, 1986, Op. Cit., p. 45.

Una vez creado al hombre, Quetzalcóatl propicia el maíz como el alimento para la supervivencia, aportando fuerza y vigor al ser humano. Gracias a este alimento el hombre podría cumplir con la tarea del mantenimiento de los dioses y, a través de ellos, el orden del cosmos⁸.

El germinar del grano de maíz se entiende como el sacrificio y resurrección de Centéotl, es el grano que se hunde en la Tierra, en el mundo subterráneo, es su muerte para poder resurgir como planta.

La relación entre el maíz y la muerte ritual se evidencia en la fiesta de la siembra del maíz, donde se sacrificaba a un hombre y un sacerdote se colgaba de los hombros la piel de la víctima desollada. Esa nueva piel del dios de la siembra del maíz, llamado Xipe Tótec ‘El desollado’, simboliza el renacimiento de la naturaleza, el nuevo traje que la Tierra se pone cuando empieza a brotar las plantas del maíz⁹.

Xipe Tótec se suele representar con la nueva piel de un sacrificado atada a su cuerpo y con un palo de sonajas, símbolo fálico. Cuando con su palo golpea el suelo, da a la naturaleza la señal para despertar a la nueva vida. Al penetrar en la tierra el bastón de sembrar y depositar el grano de maíz, se realiza un acto de fecundación (*Fig. 3*).

Otro ejemplo es la lápida de la tumba del rey Pakal en el Templo de las Inscripciones de la ciudad maya de Palenque (*Fig. 4*). “La idea de resurrección se simboliza por la representación de la mata de maíz y del sacrificio humano. Sobre el altar, cuya delantera muestra las facciones del dios de la Tierra, yace el sacrificado; de su cuerpo brota la milpa, el árbol de la vida”¹⁰.

Por último, cabe señalar que estos mitos propician también la justificación de la guerra y los sacrificios, pues el hombre debe corresponder con los sacrificios y repetir ritualmente lo acontecido en ese momento mítico. Así, el guerrero toma prisioneros para el sacrificio, alegando también la conquista mexicana y el recaudamiento de tributos a otros pueblos.

⁸ WESTHEIM, PAUL, *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*, col. “Alianza Forma”, núm.63, Madrid, Alianza Editorial, S.A., 1987. p.78.

⁹ TAUBE, KARL, *Op. Cit.*, p. 82.

¹⁰ WESTHEIM, PAUL, “La creación artística en el México antiguo”, en WESTHEIM, PAUL, *Arte prehispánico*, col. “Cuarenta Siglos de Plástica Mexicana”, México D.F., Editorial Herrero, S.A., 1969, pp. 18-19.

2. LA MUERTE DEL HOMBRE Y LA VIDA EN EL MÁS ALLÁ

2.1. Introducción

Los mitos necrogénicos se basan también en una idea de transformación existencial continua, donde la muerte es sólo otro estado del ser. Cuando un hombre moría, su cuerpo quedaba en manos de Coatlicue o de Tlaltecuhltli, mientras que su espíritu podía ir a tres lugares diferentes. A diferencia del cristianismo, en los pueblos mesoamericanos el lugar al que iba el difunto no se determinaba por su conducta de vida, sino por el tipo de muerte que había tenido¹¹. También podía ser influyente la ocupación que en la vida tuvo el difunto, sobre todo de altas clases, pues una muerte simbólica podía sustituir un fin vulgar cuando se obligaba a morir a una víctima sustitutoria en su lugar.

2.2. La Casa del Sol

Era la forma más gloriosa de muerte y a ella aspiraban personas de clases altas y guerreros. A la Casa del Sol podían acceder aquellos guerreros muertos en batalla o en la piedra de los sacrificios. También las mujeres que morían en el parto, pues suponía el sacrificio de sus propias vidas para dar a luz a un nuevo ser¹².

Los guerreros se convertían en acompañantes del Sol o del dios Huitzilopochtli, ya que de la misma forma que habían combatido por este dios en la tierra, ahora lo seguían haciendo en otra esfera. Formaban un cortejo alrededor del Sol desde su salida hasta su cenit y, al cabo de cuatro años, estos espíritus eran transformados en colibríes¹³. Por otro lado, las mujeres muertas en parto tenían un destino análogo, pues formaban parte del cortejo del Sol durante la segunda mitad de su curso diurno¹⁴. Otros apuntan a que estas mujeres “intervienen como parteras en el nacimiento del Sol”¹⁵, es decir, durante el amanecer.

¹¹ WESTHEIM, PAUL, *Arte antiguo de México*, col. “Alianza Forma”, núm. 67, Madrid, Alianza Editorial, S.A., 1988, p. 43.

¹² WESTHEIM, PAUL, 1987, Op. Cit., pp. 69-70.

¹³ SOUSTELLE, JAQUES, *El universo de los aztecas*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1996, p.139.

¹⁴ SOUSTELLE, JAQUES, 1996, p. 140.

¹⁵ WESTHEIM, PAUL, 1988, Op. Cit., p. 44.

2.3. El Tlalocan

Era el lugar “de los que morían ahogados, heridos por un rayo o víctimas de enfermedades supuestamente relacionadas con el agua”¹⁶. El Tlalocan es el paraíso para los que la vida había tratado con crueldad y donde Tláloc, el dios que gobernaba este lugar, se apiadaba de ellos. Se trataba de una montaña hueca repleta de vegetación, agua en abundancia y donde reinaba la felicidad.

La representación más relevante del Tlalocan (*Fig. 5*) se encuentra en un muro pictórico en el Palacio Tepantlita, en Teotihuacán (*ca.* 500 d.C.). Es un caso atípico, ya que el arte teotihuacano tiende hacia representaciones sintéticas y rígidas. En cambio, la imagen del Tlalocan está llena de pequeños personajes en formas dinámicas. No hay, sin embargo, una búsqueda por la representación individualizada de cada personaje. Allí parecen divertirse, juegan, comen, se bañan, etc. Alguno se representa con una rama seca, pues popularmente se creía que la rama con la que se enterraba al muerto volvería a renacer en el Tlalocan. Mientras los guerreros eran quemados, los elegidos por Tláloc eran enterrados.

Por encima de este paraíso se representa a Tláloc emergiendo del agua. El dios se configura en un mayor tamaño y de frente, mientras que el resto de personajes están de perfil. Unas gotas de agua brotan de sus manos y flanqueando a éste, aparecen los Tlaloques, los ayudantes semidivinos del dios.

2.4. El Mictlan o Xibalbá

El Sol, tras recorrer la bóveda celeste, muere en el seno de la Tierra al llegar la noche. El difunto dios solar es conducido al mundo inferior, al Mictlan –para los mexicas- o Xibalbá –para los mayas- gracias a la ayuda de Xólotl, ‘El de la cabeza de perro’. El Sol muere para resucitar al día siguiente con un nuevo brillo.

“Sahagún presenta el Mictlan como un destino final al cual iban únicamente los difuntos sin mérito. La verdad es diferente. Parece definitivamente que cualquier difunto, quien quiera que fuese, bajaba al Mictlan y se convertía en un ‘descarnado’. Las personas sin mérito, sin suficiente fuego interior, no volvían a salir, convirtiéndose en podredumbre, se transformaban en bestias inmundas o desaparecían. Para el resto, el elemento ígneo

¹⁶ GRAULICH, MICHEL, *Mitos y rituales del México antiguo*, Madrid, Ediciones Istmo, 1990, p. 269.

era bastante importante para hacerles ascender a la Casa del Sol o al Tlalocan. Solamente en estos dos, la muerte era vencida”¹⁷.

El Mictlan era el lugar donde predominaba la oscuridad. A pesar de ello, no era un lugar de horrores o tinieblas absolutas, ya que el Sol bajaba al Mictlan cuando desaparecía tras el horizonte, es decir, comenzaba a amanecer en el infierno y era entonces cuando se despertaban los muertos. El Disco de la muerte teotihuacano (200-650 d.C.), hallado frente a la Pirámide del Sol, representa un cráneo rodeado de rayos simbolizando este momento, donde el Sol se pone para iluminar el mundo de los muertos (*Fig.6*).

De la misma forma que Xólotl conduce al dios solar, el difunto era acompañado al más allá por un perro enterrado junto a él. Se pueden encontrar tanto cadáveres reales como cerámicas con su forma (*Fig. 7*). El muerto, salvo si pertenecía a la clase dirigente, era quemado. Durante este proceso destaca la colocación de una máscara sobre el rostro y la disposición de una piedra verde, chalchíhuatl, que debía servirle de corazón durante la otra vida.

Era entonces cuando el difunto emprendía un viaje de cuatro años de duración hacia este Mictlan. Aunque existen variantes sobre las pruebas que se realizaban en el proceso, todas ellas son muy similares, pues el fallecido tenía que atravesar nueve lugares. Según Eduardo Matos “los nueve pasos que recorre el individuo que fallece de muerte natural es el retorno o regreso al vientre materno (la Tierra) del cual surgió la vida [...]. El interior de la matriz era un lugar oscuro, sin ventanas, tal como se describe al Mictlan. No es de extrañar que al difunto se le colocara con las piernas encogidas y se le enterrase en lo que los especialistas llaman posición fetal y se regara el cuerpo con agua”¹⁸.

Al dios del Mictlan se le suele representar con “una máscara en forma de cabeza de muerto, con la mandíbula descarnada. Sus ropajes están decorados con cráneos y huesos entrecruzados; otros huesos le sirven de orejeras. Un cuchillo de pedernal, emblema de los sacrificios humanos, con frecuencia está hundido en la nariz abierta de su máscara”¹⁹. Cabe recordar que el cráneo descarnado o la calavera, entendida como un

¹⁷ GRAULICH, M., Op. Cit. pp. 272-273.

¹⁸ MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, *Vida y muerte en el Templo Mayor*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1998, pp. 50-52.

¹⁹ SOUSTELLE, JACQUES, Op. Cit., p. 143.

símbolo de muerte, es un ornamento habitual en la vida mesoamericana. Este signo no es un elemento de angustia, ya que hace alusión a la inmortalidad de la vida²⁰.

Por otra parte, los Señores mayas del Xibalbá, como Ah Puch (*Fig. 8*), se caracterizan por impedir que los héroes vuelvan a nacer, pues estos difuntos se muestran más fuertes que la propia muerte²¹. Los mayas veían a estos dioses como seres repugnantes y poco ingeniosos. Iconográficamente aparecen con parte del cuerpo descarnado, una calavera en vez de una cabeza, puntos y líneas punteadas que indican la putrefacción o el abdomen hinchado. En cuanto al atavío, suelen llevar cascabeles u ‘ojos estelares’ y adornos óseos.

En este punto, cabe destacar las dos figuras de Mictlantecuhtli en la Casa de las Águilas de Tenochtitlán (*Fig. 9*). El edificio, relacionado con ofrendas rituales, contaba con estas figuras flanqueando el acceso del ala norte. El dios aparece de pie en actitud de ataque, con brazos rematados en garras. Además cuenta con un cuerpo descarnado y una cabeza agujereada para colocar pelo natural, pues viene de la observación natural en la que los cabellos continúan creciendo tras la muerte²².

Mictlantecuhtli sólo recibía a los muertos, mientras que la decisión de la vida y la muerte recaía en manos de Coatlicue²³. El cuerpo del difunto queda en la tierra, de modo que Coatlicue se encargaba de recogerlo en su seno, devorarlo y beber su sangre. Lo mismo ocurría con Tlaltecuhltli, cuyas representaciones escultóricas se volteaban hacia la Tierra, quedando ocultas a los vivos. Destaca el monolito del dios terrestre encontrado en el Templo Mayor de Tenochtitlán (*Fig. 10*). La conocida Coatlicue del museo (*Fig. 11*), hallada de nuevo en el Templo Mayor, también tiene una representación oculta en su base con la figura de Mictlantecuhtli. La diosa es la “gran destructora a cuyo seno todo retorna para volver a nacer”²⁴. Se representa con un carácter híbrido humano-animal, con formas geométricas cerradas y monumentales de gran tensión dramática. Se trata de un monstruo sin cabeza, en concordancia al mito donde esta diosa fue decapitada por Coyolxauhqui, deidad lunar. Coatlicue exhibe, en lugar de cabeza, dos chorros de sangre en forma de dos serpientes que a su vez generan

²⁰ WESTHEIM, PAUL, 1987. Op. Cit., p. 76.

²¹ GRAULICH, MICHEL, Op. Cit., p. 162.

²² LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y MERCADO, VIDA, “Dos esculturas de Mictlantecuhtli encontradas en el recinto sagrado de México-Tenochtitlan”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, 26, México D.F., 1996, p. 51.

²³ WESTHEIM, PAUL, 1988, Op. Cit., p. 47.

²⁴ WESTHEIM, PAUL, 1987, Op. Cit., p. 73.

una cabeza monstruosa. Además cuenta con colmillos, garras y una serie de seres grotescos en las articulaciones. La calavera de su pectoral es símbolo de resurrección y el colgante a base de corazones humanos y manos cortadas alude al sacrificio. La pieza se remata con el torso desnudo y una falda de serpientes.

3. LOS SACRIFICIOS

3.1. El ritual de la muerte por sacrificio

El rito de sacrificio supone la repetición de la muerte de los dioses para generar al hombre, además de constituir la garantía del movimiento perpetuo del Sol. La muerte por sacrificio se justificaba teológicamente, pero también tenía una base socio-política, pues la acción de la guerra quedaba aceptada al salir de aquí la principal fuente de sacrificados.

Las evidencias más antiguas de sacrificio proceden de la cueva de Coxcatlán con sociedades cazadores-recolectores datadas entre el 6.000 y el 4.800 a. C.²⁵. Posteriormente, entre los olmecas no hay evidencias contundentes del sacrificio y será a partir del Clásico cuando se hallen numerosas víctimas sepultadas bajo los principales edificios de Teotihuacán. Además, el arte de este lugar contiene las primeras representaciones de sacrificios en Mesoamérica, donde se muestran águilas y jaguares que devoran corazones humanos²⁶.

En el área maya esta práctica fue extendida, sin embargo fue en el Imperio azteca cuando adquirió magnitudes mayores, centrando especialmente la atención en Tenochtitlán. Hacia el fin de esta civilización, “cuando se hacía cada vez más difícil dominar a las tribus sojuzgadas, el temor de que la deidad tribal pudiese perder sus fuerzas adquiere proporciones de psicosis. Multitudes humanas son sacrificadas a los dioses [...]. Los templos de Huitzilopochtli se convierten en mataderos”²⁷.

Los aztecas ofrecían corazones humanos al Sol colocados en vasijas de piedra denominadas cuauhxicalli. Se adornaban con representaciones de plumas de águila, corazones o la figura de Tlaltecuhltli en su base. “Es probable que las cuauhxicalli

²⁵ LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y OLIVIER, GUILHEM, “El sacrificio humano en Mesoamérica: Ayer, hoy y mañana”, en *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, México D.F., INAH, 2010, p. 26.

²⁶ TAUBE, KARL, Op. Cit., p. 173.

²⁷ WESTHEIM, PAUL, 1988, Op. Cit., p. 46.

representen la matriz y el canal de parto de la Tierra, lugar donde nace diariamente el Sol”²⁸. También podían tener forma de jaguar, encarnación de Tezcatlipoca, quien velaba por el contenido. El lomo del océlotl-cuauhxicalli (*Fig. 12*) tenía un hueco en forma de vasija. Es un tipo de escultura que aparece ya en Teotihuacán y vuelve a manifestarse en el arte mexica²⁹.

Por otro lado, las técnicas de sacrificio más conocidas son la cardioectomía o la decapitación. Para ello se valían de instrumentos de obsidiana y pedernal. Cabe destacar que las víctimas podían ser tanto humanas como animales. Estas últimas funcionaban como un alter-ego sustitutivo del sacrificador.

En cuanto a los cuerpos sacrificados, los restos podían ser inhumados o utilizados como cabezas-trofeo en los tzompantlis; huesos para pectorales, como soporte de grabados, transformados en flautas o como máscaras-cráneos. Este último modelo se elaboraba a partir de un cráneo al cual se le añadían aplicaciones de diferentes piedras, posiblemente cabellos y, por último, un cuchillo de pedernal. Dentro de esta variante es notable la Máscara-mosaico de Tezcatlipoca (*Fig. 13*).

Cabe señalar también el papel de los sacrificados como encarnación de los dioses durante un tiempo. Así, los cautivos de guerra representaban a Huitzilopochtli, los ancianos a Mictlantecuhtli o los niños a los Tlaloques. Los procedimientos rituales en este sentido eran diferentes, pues se aludía a las características del dios. Existían, por ejemplo, víctimas quemadas en honor al dios del fuego o desolladas por Xipe Tótec³⁰. Estos rituales se manifestaban en las fiestas religiosas dentro del calendario solar o ritual.

Además del sacrificio, la danza suponía un componente fundamental dentro de los rituales en las fiestas religiosas, pues era la forma de evocar a la deidad. En relación a ello se distinguen los bajorrelieves dispuestos en el Templo de los danzantes de Monte Albán (*Fig. 14*). Los personajes representados aparecen desnudos y están captados en diferentes posturas. Para Westheim³¹ representan hombres danzando durante el ritual en total frenesí. Las figuras son personajes jorobados o enanos, ya que no se trata de

²⁸ TAUBE, KARL, Op. Cit., p. 173.

²⁹ WESTHEIM, PAUL, 1969, Op. Cit., p.27.

³⁰ OLIVIER, GUILHEM, “Dioses y rituales” en SOLIS, FELIPE (comisario), *El Imperio azteca*, Nueva York, Salomon R. Guggenheim Museum, 2004. Ed. en español, Bilbao, Museo Guggenheim, 2005. p. 196.

³¹ WESTHEIM, PAUL, 1987, Op. Cit., pp. 184-192.

esbeltos bailarines. Sin embargo, para Mary E. Miller, las figuras aparecen con los ojos cerrados indicando que están muertos, pues se trataría de víctimas de guerra. El desnudo correspondería a un signo de humillación y además sufren la mutilación genital característica de Oaxaca. En conclusión, para Miller el templo corresponde a un monumento conmemorativo de guerra³².

Por último, también se practicaban autosacrificios durante las celebraciones calendáricas. “La extracción de sangre de diferentes partes del propio cuerpo [...] con diversos instrumentos cortantes [...] estaba muy difundida en toda Mesoamérica, desde la época Preclásica. Fueron diversos los propósitos de estas prácticas: hacer penitencia y remitir sus faltas, adquirir ‘mérito’ y prolongar sus vidas, nutrir a los dioses, propiciar la fertilidad de la Tierra, etc.”³³. El autosacrificio representaba una muerte parcial o simbólica de su ejecutor.

Una muestra de ritual por autosacrificio se observa en los dinteles mayas 24, 25 y 26 de Yaxchilán (*Fig. 15, 16 y 17*). Las escenas se centran en las ceremonias reales llevadas a cabo en este lugar, donde la señora Xok K’abal es la protagonista. El dintel 24 muestra a Xoc realizando un autosacrificio basado en traspasar su lengua con un cordel lleno de espinas. En el número 25 la protagonista se arrodilla ante la visión de una serpiente a través de la cual surge un guerrero (el fundador de la dinastía deificado). En el cesto a sus pies se encuentran las herramientas del autosacrificio, gracias a lo cual ha llegado hasta esta visión. Por último, la señora Xoc entrega las insignias de guerra a su esposo³⁴. Este ritual posiblemente se realizase como ofrenda antes de que el esposo fuese a la guerra.

El arte maya está basado en la exaltación de sus gobernantes y es un gran ejemplo del control en la representación del cuerpo y del retrato. Destacan además en Yaxchilán los detalles preciosistas y las dinámicas posturas. Este tipo de composiciones culminó en las pinturas de la Estructura I de Bonampak. El conjunto de murales conmemora las celebraciones y sacrificios de sangre de la última entronización dinástica en Bonampak. De cierto interés es la Cámara II (*Fig. 18*), donde se plasma el transcurso de la batalla y se exhiben las víctimas sacrificales. Algunas figuras se representan con un hábil

³² MILLER, MARY ELLEN, *El arte de Mesoamérica*, “El Mundo del Arte”, núm. 53, Barcelona, Ediciones Destino, 1999, p.50.

³³ OLIVIER, GUILHEM, Op. Cit., pp. 194-196.

³⁴ DE LA FUENTE, BEATRIZ, 2004, Op. Cit., p. 40.

escorzo. En la Cámara III (*Fig. 19*) se sacrifica al resto de cautivos en una pirámide, mientras las mujeres de la realeza estrechan al heredero y se autosacrifican la lengua.

3.2. La piedra de sacrificios y el chacmool

Entre los diferentes elementos relacionados con la ejecución del sacrificio, destacan las piedras de sacrificios descubiertas en el recinto sagrado de Tenochtitlán. Se colocaban en lo alto de las pirámides para que fuesen visibles a la multitud congregada en la base y sobre ellas se llevaba a cabo la cardioectomía.

Las piedras más sobresalientes son la de Tízoc y la de Moctezuma I (*Fig. 20 y 21*). En ambas se representa al Sol en la parte superior, mientras que alrededor de ello se conmemoran las victorias militares de estos tlatoanis con el carácter impersonal propio del arte mexica.

La pieza de Moctezuma fue encontrada frente al templo de Xipe Tótec³⁵, pues servía para los sacrificios gladiatorios durante la fiesta dedicada a esta deidad. En cambio, la de Tízoc se halló en la entrada a la capilla de Huitzilopochtli en lo alto del Templo Mayor. Este edificio, con una doble advocación al dios de la guerra y al de las lluvias, contaba con otra imagen similar en la entrada de la capilla de Tláloc. Se trata de un chacmool, el cual se suele asociar a la personificación del dios.

El chacmool es una mesa ritual donde se podían llevar a cabo labores de cardioectomía. También cumplía funciones de cuauhxicalli, pues contaba con un depósito cilíndrico sobre el abdomen. Reproduce la imagen de un hombre recostado y su forma varía a lo largo del tiempo, desde el esquematismo del chacmool de Míxquic (*Fig. 22*) hasta un mayor naturalismo reproducido en esa pieza del Templo Mayor (*Fig. 23*) y realizada *ca.* de 1390³⁶.

3.3. El juego de pelota

Dentro de la riqueza de ceremonias religiosas en el área mesoamericana, es de suma transcendencia el juego de pelota. Su arquitectura formó parte esencial de las ciudades, lo que señala su importancia. En general, las canchas en forma de I cuentan

³⁵ MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, *Tenochtitlán*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, Colegio de México, Fideicomiso Historia de las Américas, 2006. p. 70.

³⁶ LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y URCID, JAVIER, “El Chacmool de Míxquic y el sacrificio humano”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, 33, México D.F., 2002, p. 26.

con una zona delimitada por dos plataformas paralelas de mampostería cuyo interior, el muro de juego, puede ser vertical o en talud.

El juego consistía en golpear una pelota de hule con el antebrazo o la cadera; la pelota debía rebotar en las paredes laterales y pasar por uno de los dos anillos que se fijaban en las paredes mencionadas. Esta práctica formaba parte del ceremonial religioso, y es que su significado se asocia a una guerra eterna entre luz y tinieblas. Su práctica representaba la lucha de fuerzas naturales contrarias³⁷.

“El juego de pelota no solamente imitaba el movimiento del Sol en el firmamento, sino el de todos los astros, cuya salida y descenso por ‘la angosta ranura del horizonte’ se comparaba con el deslizarse de la pelota por los orificios de los anillos de piedra; el campo de juego sería el cielo y a los que llevaban a cabo el juego de pelota, se les equiparaba con los dioses.”³⁸.

Esta ceremonia también representaba la repetición del mito de los hermanos Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, retados a jugar en el Xibalbá y decapitados al ser derrotados. “Los dos equipos de jugadores representan al Sol y a su hermano, por una parte, y a los dioses del inframundo, por la otra, y la decapitación del líder del equipo perdedor era la alusión a la decapitación del dios Sol”³⁹.

La relación del juego de pelota con los sacrificios es notable. En referencia a ello, son significativos los relieves de la Cancha Sur de El Tajín, donde se escenifica un ritual. Una de las escenas en la pared norte (*Fig. 24*) “está compuesta por cuatro personajes dentro de un juego de pelota. Uno de ellos, bellamente adornado, está sentado sobre una de las plataformas que delimitan el patio, sostiene en una de sus manos un bastón de mando, se trata, posiblemente, de un dirigente. Frente a él tres jugadores de pelota, según su atavío, realizan el sacrificio de uno de ellos. Representado por un esqueleto, el

³⁷ SERRA PUCHE, M. CARMEN Y DURAND VELASCO, KARINA, “El juego de pelota en Mesoamérica” en HUERA, CARMEN (comisaria), *El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad*, Barcelona, del 16 de Julio al 31 de Octubre de 1992, Fundación Folch, Ajuntament de Barcelona, D.L., 1992, p. 20.

³⁸ SERRA PUCHE, M. CARMEN Y DURAND VELASCO, KARINA, Op. Cit. pp. 26-27.

³⁹ CARDÓS DE MÉNDEZ, AMALIA, “Donde los dioses jugaban...(del juego de pelota en el área maya)” en HUERA, CARMEN (comisaria), *El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad*, Barcelona, del 16 de Julio al 31 de Octubre de 1992, Fundación Folch, Ajuntament de Barcelona, D.L., 1992, p. 101.

dios del mundo de los muertos descende sobre el sacrificio. Figuras de serpientes estilizadas, con tocados de plumas, acompañan la escena”⁴⁰.

También son dignos de consideración los relieves del Gran juego de Chichen Itzá (*Fig. 25*), donde “dos filas de jugadores confrontan una pelota que está decorada con la cabeza de una deidad de la muerte, todos están de pie y convergen hacia este motivo central, excepto el primer juego de la derecha que se encuentra en posición semiarrodillada y de su cuello cortado brotan chorros de sangre, representada por serpientes [...]. El primer jugador de la izquierda sostiene la cabeza sangrante del personaje decapitado y el cuchillo de sacrificio”⁴¹.

3.4. El tzompantli

Este elemento está presente en los centros ceremoniales de Mesoamérica hacia el Postclásico, esencialmente en grupos nahuas. Es una estructura arquitectónica creada a partir de dos postes verticales de madera unidos por una serie de varas en posición horizontal, en las cuales se ensartaban cráneos humanos (*Fig. 26*). Este era el destino de muchas cabezas cortadas durante las diferentes festividades mensuales o en el juego de pelota.

Llama la atención el tzompantli de Chichen Itzá, con representaciones plásticas de los cráneos. En la plataforma hay unas molduras con serpientes y la representación de un decapitado. Sobre ello se encuentra el cuerpo vertical con molduras decoradas con cráneos⁴².

Otro modelo destacable es el Adoratorio B en el Templo Mayor (*Fig. 27*), realizado durante la etapa VI de ampliación (desde 1486). Consta de una escalera y una plataforma decorada con alrededor de 240 cráneos de piedra recubiertos con estuco, colocados uno junto a otro a la manera de un tzompantli⁴³.

⁴⁰ CASTRO LEAL, MARCIA, “El juego de pelota en la Costa del Golfo. Inicio y culminación del rito” en HUERA, CARMEN (comisaria), *El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad*, Barcelona, del 16 de Julio al 31 de Octubre de 1992, Fundación Folch, Ayuntamiento de Barcelona, D.L., 1992, p. 84.

⁴¹ CARDÓS DE MÉNDEZ, AMALIA, Op. Cit., pp. 103-104.

⁴² MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, 1986, Op. Cit., p. 119.

⁴³ MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, 2006, p. 76.

4. TUMBAS Y AJUARES

4.1. Sobre los enterramientos y las ofrendas

Los difuntos podían ser enterrados de forma individual o colectiva y las sepulturas variaban desde las simples fosas hasta grandes cámaras mortuorias. Lo más común eran los enterramientos bajo las edificaciones, incluidas las casas de viviendas.

Ya en Tlatilco el culto a los muertos estaba ampliamente desarrollado. La muerte se entiende como un tránsito, de ahí la necesidad de procurar al difunto de alimentos y bebidas, además de toda clase de objetos necesarios para su vida en el más allá. En este lugar aparece ya el perro como conductor de muertos en cerámicas y tumbas. Además, el hallazgo de numerosas figurillas cerámicas en los cerca de 200 entierros hace pensar a Westheim que se traten de objetos de propiedad del muerto⁴⁴.

Sin embargo, hay que esperar hasta la urbanización de Monte Albán para encontrar tumbas suntuosas de relevancia. La mayor parte de las cámaras son de época Clásica (fase Monte Albán IIIa y IIIb)⁴⁵. Destacan las tumbas 104 y 105, quedando patente la riqueza alcanzada por los dirigentes zapotecas. La arquitectura de estas tumbas imita las fachadas de grandes templos, de forma que la entrada se decora con cornisas y tableros. Sobre el acceso hay un nicho donde se coloca una urna o incensario decorado con la forma de alguna divinidad. Los murales interiores muestran una influencia con la pintura teotihuacana y maya. Esto indica la posibilidad de la existencia de artistas de distintos grupos étnicos⁴⁶.

En la tumba 104 (*Fig. 28*) predominan los colores azules y amarillos. Cada figura representada señala en dirección a la cavidad que tiene enfrente, dirigiendo de este modo el proceso de la ofrenda⁴⁷. Sobre la puerta, la urna cerámica muestra al dios de la lluvia. En el interior se halló un único esqueleto en posición horizontal y, a su alrededor o en cavidades abiertas en el muro, había varias urnas y vasijas.

⁴⁴ WESTHEIM, PAUL, 1987, Op. Cit., p. 215.

⁴⁵ MILLER, MARY ELLEN, Op. Cit. p.89.

⁴⁶ CIUDAD, ANDRÉS e IGLESIAS, M. JOSEFA, *El arte precolombino (I)*, col. "Historia del Arte", núm. 21, Madrid, Historia 16, 1989, p. 67.

⁴⁷ MILLER, MARY ELLEN, Op. Cit., p. 91.

Los muros de la tumba 105, donde predomina el color rojo, representan a nueve parejas en procesión acompañadas con glifos de identificación. Se trataría de los antepasados que dan la bienvenida al difunto en el más allá⁴⁸.

Por otra parte, también son significativas las costumbres funerarias mayas en emplazamientos desarrollados como Tikal, donde destacan los Templos I y II, dos pirámides de acusada verticalidad enfrentadas en la Gran Plaza (*Fig. 29*). El Templo I se concibió como un monumento conmemorativo, con una cámara funeraria en su interior donde fue enterrado el soberano Hassaw Cha'an Kawil. La pirámide consta de nueve plataformas, aludiendo a los estratos del inframundo. El Templo II se dedica a su esposa, aunque no se ha hallado ninguna tumba.

Por otro lado, en la ciudad maya de Palenque, Alberto Ruz encontró en 1952 la tumba de K'inich Janaab Pakal bajo el Templo de las Inscripciones (*Fig. 30*), edificado en un momento de desarrollo hacia el 675. La pirámide se alza de nuevo en nueve estratos, quedando la cámara fúnebre en el punto más bajo. Los lados del sarcófago monolítico muestran a antepasados de Pakal, mientras que nueve acompañantes flanquean las paredes. Sobre la tapa del sarcófago se representó al propio difunto. Los restos de Pakal estaban cubiertos de jade y cinabrio y la construcción completa se diseñó para la eternidad, pues contenía un "psicoducto" que conectaba la tumba con el exterior para poder liberar al espíritu del difunto gobernante.

Junto al Templo de las Inscripciones se halló, en el Templo XIII, la tumba real de la llamada Reina Roja (*Fig. 31*) por encontrarse cubierta de cinabrio. El conjunto cuenta con tres cámaras alineadas, concentrándose en la central el sarcófago. Destaca el rico ajuar con objetos asociados normalmente a enterramientos masculinos, como la máscara facial⁴⁹. El sarcófago también cuenta con un "psicoducto" y en su interior se concentraban elementos de uso personal y otros de carácter simbólico (valva de *Spondylus*, diadema distintiva de la clase dirigente, cinabrio asociado a la sangre, navajas de obsidiana o una máscara facial de malaquita). Todos estos elementos, junto con los sacrificados, un malacate y aguja de hueso y las vasijas en la cámara, permitían asegurar el más allá de la difunta, quien se ha identificado como la esposa de Pakal⁵⁰.

⁴⁸ Ibid., p. 91.

⁴⁹ GONZÁLEZ CRUZ, ARNOLDO, *La Reina Roja. Una tumba real de Palenque*, Madrid, Instituto Nacional de Antropología e Historia y Turner Publicaciones, 2011. p. 21.

⁵⁰ GONZÁLEZ CRUZ, ARNOLDO, Op. Cit., p. 244.

Además de todas estas notorias tumbas, cabe hacer referencia a las numerosas ofrendas presentadas durante la construcción de los principales edificios, como en la Pirámide de Quetzalcóatl en Teotihuacán o en el Templo Mayor de Tenochtitlán.

El Templo Mayor (*Fig. 32*) se constituye por una gran plataforma sobre la que se alzan dos escalinatas contiguas y, por encima, dos adoratorios: uno dedicado a Huitzilopochtli y otro a Tláloc. Este Templo se considera como *axis mundi* y los dioses que están presentes en el edificio se relacionan además con la Casa del Sol o el Tlalocan, destinos después de la muerte y, por último, alude a las formas de supervivencia mexica: la guerra y la agricultura. Por ello las ofrendas otorgadas a cada parte son diferentes. Relacionándose con Tláloc se aportaron máscaras, piedras verdes, sacrificados o vasijas azules en referencia a los recipientes de lluvia de los Tlaloques mientras que en el lado de Huitzilopochtli se descubrieron cuchillos o cráneos decapitados.

4.2. Los ajuares funerarios

4.2.1. Figurillas

Durante el Preclásico, se concebían numerosas figurillas antropomorfas dentro de los ajuares funerarios. Sin embargo, los ejemplos más excepcionales son los de la isla-necrópolis maya de Jaina, realizadas entre el 500 al 1000 d.C.⁵¹. Destacan por su realismo, fuerza expresiva o elegancia corporal. El interés por las anatomías y los estados anímicos es insólito. La mayor parte de las representaciones se centra en seres humanos de élite (guerreros, bailarines, jugadores de pelota) y, junto a los señores, se reflejó también al sacerdocio o a la servidumbre (*Fig. 33 y 34*).

4.2.2. Máscaras

Las máscaras eran imágenes simbólicas utilizadas como amuletos en pequeños formatos o podían poseer un mayor tamaño, sirviendo en rituales ligados al culto de los muertos.

Los ejemplos de mejor factura son las máscaras teotihuacanas. Se trata de rostros estereotipados de formas suaves resueltos dentro de un trapecio invertido.

⁵¹ PRAGER, CHRISTIAN, “Jaina: la isla necrópolis”, en GRUBE, NIKOLAI (ed), *Los mayas. Una civilización milenaria*, Colonia, Könemann, 2000, p. 308.

También es notable el modelo de máscara mortuoria perteneciente a Pakal (*Fig. 35*), que tapaba el rostro del difunto y busca la individualización, o la llamada Máscara de Malinaltepec (*Fig. 36*), de estilo teotihuacano. El rostro de esta última se compone de piezas de jadeíta y turquesa y, sobre este fondo verde, están incrustados fragmentos de concha rojiza que representan un adorno labial en forma de greca escalonada o concha blanca para los ojos.

4.2.3. *Urnas cerámicas*

De gran proliferación durante el Clásico, las urnas funerarias se concebían para albergar alimentos o bebidas para el difunto. En muchas se representan escenas del mundo sobrenatural, donde “uno de los temas más comunes era la celebración del sacrificio de una cría jaguar mediante una danza del dios de la muerte y del dios Chaac”⁵² (*Fig. 37*).

4.2.4. *Las piedras verdes*

La denominación ‘piedras verdes’ alude al conjunto de diversos minerales como el jade o la serpentina. Se asocian a ofrendas funerarias Y objetos rituales, pues su color simbolizaba el maíz en crecimiento como signo de renacimiento. También se relaciona con el mundo acuático. Así, el difunto gobernante inhumado con ricas piezas de jade “se equiparaba al dios del maíz, que, como el grano sembrado en la tierra, esperaba su resurrección y su renovación en las aguas subterráneas”⁵³.

La importancia de las piedras verdes fue vital desde época olmeca, donde se creó un culto complejo a la Tierra⁵⁴. Las piedras verdes eran utilizadas para adornar a las clases dirigentes o como ofrendas bajo tierra, expresando vitalidad tanto en la vida como en la muerte.

Otros casos excepcionales son los trabajos de jade en la cultura zapoteca, donde se distingue la pieza que representa al dios Murciélago colocada en el fajín de un difunto soberano (*Fig. 38*). Por último, cabe citar de nuevo el excelente trabajo de la máscara funeraria de Pakal.

⁵² MILLER, MARY ELLEN, Op. Cit., p. 158.

⁵³ WAGNER, ELISABETH, “El jade: el oro verde de los mayas”, en GRUBE, NIKOLAI (ed), *Los mayas. Una civilización milenaria*, Colonia, Könemann, 2000, p. 69.

⁵⁴ CASTRO LEAL, MARCIA, Op. Cit. p. 78. .

IV. CONCLUSIONES

Comprender los conceptos filosófico-religiosos que regulan una cultura supone un paso hacia la objetividad en el estudio de dicha civilización dentro de las diferentes disciplinas de investigación. En este caso, el análisis de las obras de arte supone además un destierro de todo poso cultural peyorativo basado en elementos de tipo cristiano u occidental. Es decir, hay que valorar las piezas con rigor, sin basarse en postulados culturales o formales cercanos a nuestra educación.

Analizar el concepto de la muerte, uno de los temas de mayor magnitud dentro de Mesoamérica, sirve para comprender no sólo a todo ese conjunto de pueblos, sino también al México actual, pues la sociedad contemporánea es suma de todo un bagaje anterior. Así por ejemplo, en la conocida celebración del Día de los Muertos se mezclan elementos de corte prehispánico y colonial mediante las ofrendas y esculturas alusivas a la Muerte.

El método deductivo utilizado en este trabajo trata de comprender la idiosincrasia de Mesoamérica a través de la mitología, para pasar a su materialización con los rituales. Se completa también con todos los elementos relacionados con los enterramientos, principal fuente de documentación alusiva a este tema.

En resumen, tanto la mitología como las obras de arquitectura, escultura o pintura recalcan la idea de que la muerte no debe ser entendida como algo negativo, sino como un elemento de vida que permite la continuidad de la civilización.

V. RELACIÓN DE FUENTES, BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS UTILIZADOS

• BIBLIOGRAFÍA GENERAL

ALCINA FRANCH, JOSÉ, *Arte y antropología*, col. “Alianza Forma”, núm. 28, Madrid, Alianza Editorial, S.A., 1982.

CIUDAD ANDRÉS e IGLESIAS, M. JOSEFA, *El arte precolombino (I)*, col. “Historia del Arte”, núm. 21, Madrid, Historia 16, 1989.

ERIC, J. y THOMPSON, S, *Grandeza y decadencia de los mayas*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1984.

GRAULICH, MICHEL., *Mitos y rituales del México antiguo*, Madrid, Ediciones Istmo, 1990.

GRUBE, NIKOLAI (ed), *Los mayas. Una civilización milenaria*, Colonia, Könemann, 2000.

KIRCHHOFF, PAUL, “Mesoamérica: límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales”, *Acta Americana*, vol. I, 1943.

MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, *Teotihuacán: la metrópoli de los dioses*, Milán, Ed. Lunwerg, 1990.

MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, *Tenochtitlán*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, Colegio de México, Fideicomiso Historia de las Américas, 2006.

MILLER, MARY ELLEN, *El arte de Mesoamérica*, Col. “El Mundo del Arte”, núm. 53, Barcelona, Ediciones Destino, 1999.

OCAMPO SIQUIER, ESTELA, “Primitivismo y arte primitivo”, en *Nueva Revista*, n. 80, Universitat Pompeu Fabra, Madrid, 2002, versión electrónica consultada el 4 de marzo de 2015.

PÉREZ SUÁREZ, TOMÁS, “Dioses mayas”, en *Arqueología Mexicana*, 88, México D.F., 2007, pp. 57-65.

SÉJOUNÉ, LAURETTE, *Palenque, una ciudad maya*. México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1952.

SOLIS, FELIPE (comisario), *El Imperio azteca*, Nueva York, Salomon R. Guggenheim Museum, 2004. Ed. en español, Bilbao, Museo Guggenheim, 2005.

SOUSTELLE, JAQUES, *El universo de los aztecas*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1996.

VV.AA. *Teotihuacán*, Madrid, Ed. Turner libros, 1989.

VV.AA., *Cuerpo y cosmos. Arte escultórico del México precolombino*, Barcelona, Sala de Exposiciones de la Fundación Caixa Catalunya, del 15 de Junio al 10 de Octubre de 2004. Lunwerg Editores, 2004.

WESTHEIM, PAUL, *Arte prehispánico*, en “Cuarenta Siglos de Plástica Mexicana”, México D.F., Editorial Herrero, S.A., 1969.

WESTHEIM, PAUL, *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*, col. “Alianza Forma”, núm.63, Madrid, Alianza Editorial, S.A., 1987.

WESTHEIM, PAUL, *Arte antiguo de México*, col. “Alianza Forma”, núm. 67, Madrid, Alianza Editorial, S.A., 1988.

• BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

GONZÁLEZ CRUZ, ARNOLDO, *La Reina Roja. Una tumba real de Palenque*, Madrid, Instituto Nacional de Antropología e Historia y Turner Publicaciones, 2011.

HUERA, CARMEN (comisaria), *El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad*, Barcelona, del 16 de Julio al 31 de Octubre de 1992, Fundación Folch, Ayuntamiento de Barcelona, D.L., 1992.

LAGUNAS RODRÍGUEZ, ZAID, “El uso ritual del cuerpo en el México prehispánico”, en *Arqueología Mexicana*, 65, México D.F., 2004, pp. 42-47.

LOMNITZ, CLAUDIO, *Idea de la muerte en México*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 2006.

LÓPEZ AUSTIN, ALFREDO Y LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO, “El sacrificio humano entre los mexicas”, en *Arqueología Mexicana*, 103, México D.F., 2010, pp. 20-29.

LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO, “Aguas petrificadas: Las ofrendas a Tláloc enterradas en el Templo Mayor de Tenochtitlán”, en *Arqueología Mexicana*, 96, México D.F., 2009, pp. 52-57.

LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y MERCADO, VIDA, “Dos esculturas de Mictlantecuhtli encontradas en el recinto sagrado de México-Tenochtitlan”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, 26, México D.F., 1996, pp. 41-68.

LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y MERCADO, VIDA, *Camino al Mictlan*, Exposición temporal en el Museo del Templo Mayor, México D.F., Asociación de Amigos del Templo Mayor, INAH, 1997.

LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y OLIVER, GUILHEM, “El sacrificio humano en Mesoamérica: Ayer, hoy y mañana”, en *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, México D.F., INAH, 2010, pp. 19-42.

LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y ROMÁN BERRELLEZA, JUAN ALBERTO, “El funeral de un dignatario mexica”, en *Arqueología mexicana*, 40, México D.F., 1999, pp. 36-39.

LÓPEZ LUJÁN, LEONARDO Y URCID, JAVIER, “El Chacmool de Míxquic y el sacrificio humano”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, 33, México D.F., 2002, pp. 25-43.

MALVIDO, ELSA, “Crónicas de la Buena Muerte y la Santa Muerte en México”, en *Arqueología Mexicana*, 76, México D.F., 2005, pp. 20-27.

MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, *Muerte a filo de obsidiana. Los nahuas frente a la muerte*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1986.

MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO, *Vida y muerte en el Templo Mayor*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1998.

MC.ANANY, PATRICIA, “Recordar y alimentar a los ancestros en Mesoamérica”, en *Arqueología Mexicana*, 106, México D.F., 2010, pp. 26-33.

RUZ LHUILLIER, ALBERTO, *Costumbres funerarias de los antiguos mayas*, México D.F., Universidad Nacional Autónoma de México, Fondo de Cultura Económica, 1989.

TAUBE, KARL, “La jadeíta y la cosmovisión de los Olmecas”, en *Arqueología Mexicana*, 87, México D.F., 2007, pp. 43-48.

VILLAMAR BECERRIL, ENRIQUE, “Prácticas mortuorias olmecas”, en *Arqueología Mexicana*, 87, México D.F., 2007, p. 55.

VV.AA. “Un portal al inframundo: Ofrendas de animales sepultadas al pie del Templo Mayor de Tenochtitlán” en *Estudios de Cultura Náhuatl*, 44, México D.F., 2012, pp. 9-40.

VV.AA., “La tumba 1 de San Juan de Ixcaquixtla, Puebla (Hallazgos)”, en *Arqueología Mexicana*, 75, México D.F., 2005, pp. 64-69.

WESTHEIM, PAUL, *La calavera*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1983.

VI. ANEXO

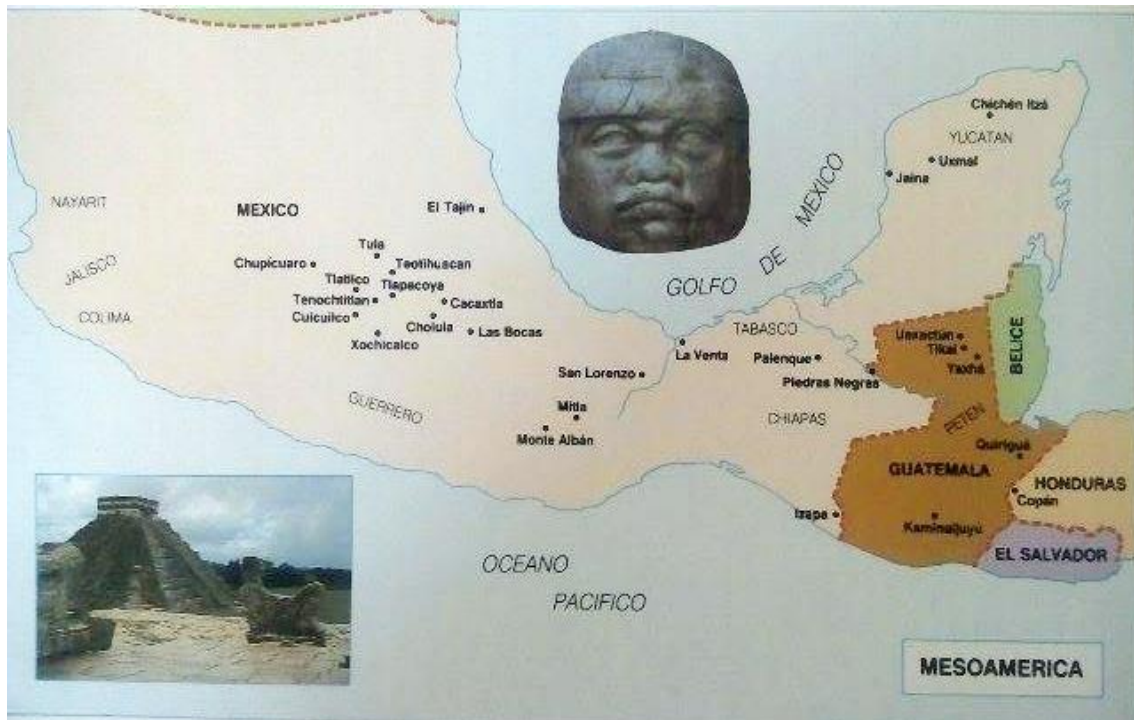


Fig. 1. Mapa de Mesoamérica y sus principales ciudades. Según G. Llorente, 1989.



Fig. 2. Mictlantecutli y Ehécatl sobre el monstruo terrestre. Códice Borgia. Página 56. Siglo XVI. Biblioteca vaticana.



Fig. 3. Xipe Tótec. Museo de sitio de Cempoala. Cultura Remojadas. Postclásico (950-1521).



Fig. 4. Representación de la lápida del sarcófago de Pakal. Dibujo realizado por Merle Greene Robertson, 1999.



Fig. 5. Detalles de la parte inferior y superior de los murales de Tepantitla, Teotihuacán. Reproducciones en el Museo Nacional de Antropología de México. Ca. 500 d.C.

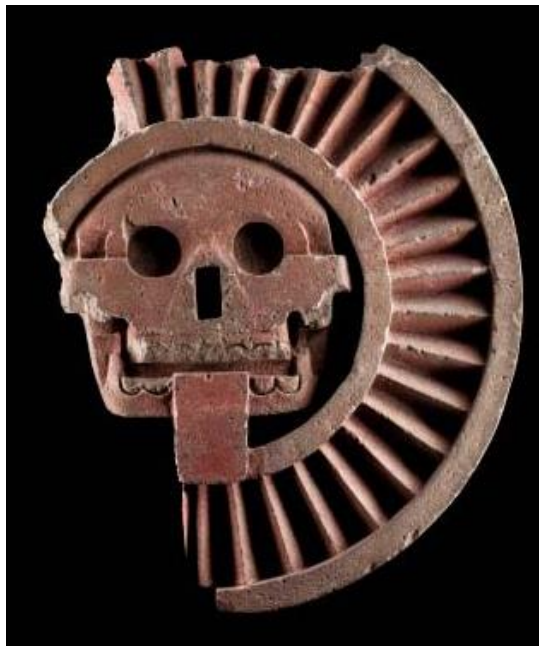


Fig. 6. Disco de la Muerte. Teotihuacán. Museo Nacional de Antropología de México. Periodo Clásico (200-650).



Fig. 7. Vasija zoomorfa de un perro cebado de pie con una mazorca en el hocico. Procedente de Colima. Museo Nacional de Antropología de México. Cultura azteca. Clásico temprano (200-500).



Fig. 8. Representación de Ah Puch en el Códice de Dresde. Cultura maya. Siglo XI o XII.



Fig. 9. Mictlantecuhctli. Casa de las Águilas. Museo del Templo Mayor en México D.F. Cultura azteca. Ca. 1482.



Fig. 10. Coatlicue del museo. Museo Nacional de Antropología de México. Cultura azteca. Postclásico tardío.



Fig. 11. El monolito de Tlaltecuhli. Museo del Templo Mayor. Cultura azteca. 1250-1519 d. C.



Fig. 12. Océlotl-cuahxicalli. Museo Nacional de Antropología de México. Cultura azteca. Postclásico Tardío.



Fig. 13. Máscara de Tezcatlipoca. Museo Británico. Cultura azteca. Siglos XV-XVI.



Fig. 14. Ejemplos de Danzantes, Templo de los danzantes de Monte Albán. Cultura zapoteca. Fase Monte Albán III.



Fig. 15, 16 y 17. Dinteles 24, 25 y 26 de Yaxchilán. Museo Británico y Museo Nacional de Antropología de México. Cultura maya. Periodo Clásico.



Fig. 18. Detalle Cámara II, Estructura I de Bonampak. Cultura maya. Ca. 700 d.C.



Fig. 19. Detalle Cámara III. Estructura I de Bonampak. Cultura maya. Ca. 700 d.C.



Fig. 20 y 21. Piedra de Tízoc y Piedra de Moctezuma I. Museo Nacional de Antropología de México. Cultura azteca. Postclásico tardío.



Fig. 22. Chacmool de Mixquic. Cultura azteca. Realizado entre 1350-1480.

Fig. 23. Chacmool del Templo Mayor de Tenochtitlan. Cultura azteca. Realizado entre 1480-1521.



Fig. 24. Tablero 6. Pared norte del Juego de pelota Sur de El Tajín. Cultura Totonaca. 850-1100.

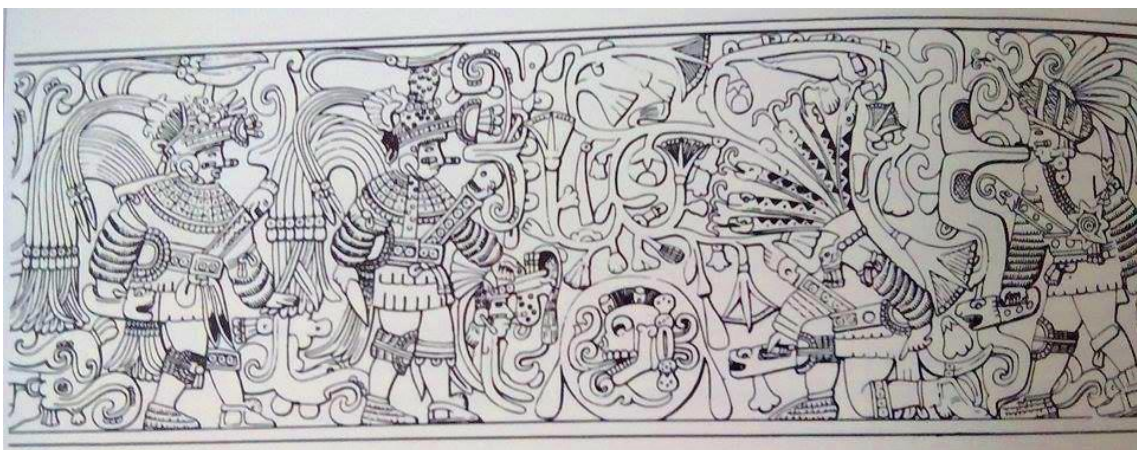


Fig. 25. Dibujo del detalle central del Gran juego de pelota de Chichen Itzá. Cultura maya. 900-1200 d. C. (Según Marquina, 1964).

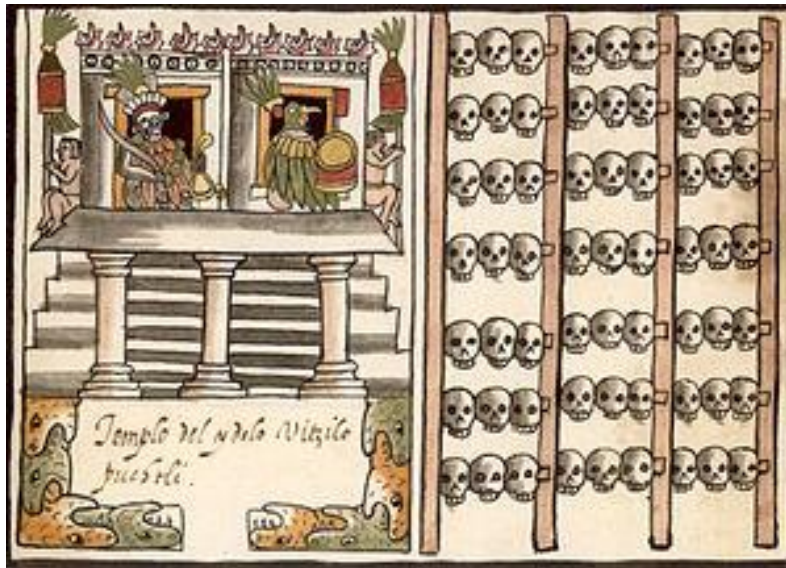


Fig. 26. Tzompantli asociado al Templo Mayor de Tenochtitlán. Códice Ramírez. Cultura azteca. 1587. En Biblioteca Nacional de Antropología e Historia de México.



Fig. 27. Detalle del Adoratorio B del Templo Mayor de Tenochtitlán. Cultura azteca. Etapa VI (desde 1486).



Fig. 28. Reconstrucción de la tumba 104 de Oaxaca en el Museo Nacional de Antropología de México. Fase Monte Albán IIIa y IIIb.



Fig. 29. Gran Plaza de Tikal, con el Templo I a la izquierda y Templo II a la derecha. Cultura maya.



Fig. 30. Templo de las Inscripciones de Palenque y cámara funeraria de su interior. Cultura maya. 675 d.C.



Fig. 31. Restos de la Reina Roja de Palenque en el Templo XIII hallados en 1994. Cultura maya. Entre 600-700 d.C.

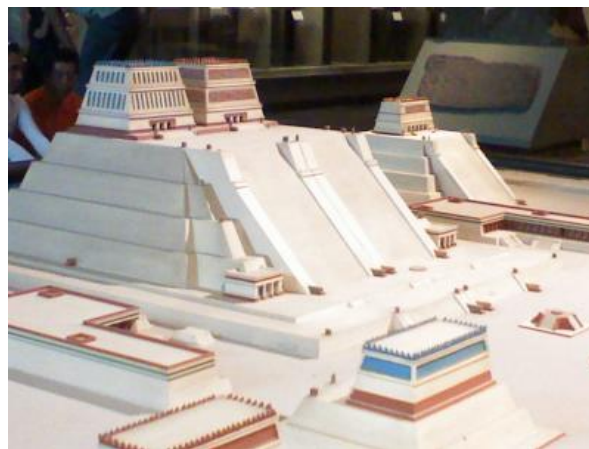


Fig. 32. Vista del Templo Mayor en la maqueta del recinto sagrado de Tenochtitlán en el Museo Nacional de Antropología de México.



Fig. 33. Figura de guerrero de Jaina. Yale University Art Gallery. Cultura maya. Clásico Tardío.

Fig. 34. Figura de anciano de Jaina. National Museum of the American Indian, Nueva York. Cultura maya. Clásico Tardío.



Fig. 35. Máscara de Pakal. Museo Nacional de Antropología de México. Cultura maya. Ca. 683.



Fig. 36. Máscara de Malinaltepec. Museo Nacional de Antropología de México. Culturas de Occidente. Clásico Temprano.



Fig. 37. Pintura de vasija con la representación del sacrificio de un bebé jaguar. Procedente de Guatemala. Metropolitan Museum of Art, Nueva York. Cultura maya. Clásico Tardío.



Fig. 38. Máscara del dios murciélago o Piquete Ziña. Museo Nacional de Antropología de México. Descubierta en la Tumba 7 del Montículo H de Monte Albán. Cultura Zapoteca. Preclásico. Fase Monte Albán II. 100 a.C.-200 d.C.